

Source : <http://www.24heures.ch/actu/suisse/2008/04/15/polemique-violence-jeux-video-ratait-cible>

Journal « 24 Heures » du 15 avril 2008.

Et si la polémique sur la violence des jeux vidéo ratait sa cible?

DIVERTISSEMENT | Six millions de copies à travers le monde, dont 60?000 rien que pour la Suisse. Ce sont les ventes prévues durant les quatre premières semaines de lancement de Grand Theft Auto (GTA) IV . Le jeu-événement, attendu par de nombreux gamers, rejoindra dès le 29 avril les bacs des vendeurs, dans un contexte particulièrement délicat.



© dr | Grand Theft Auto (GTA) IV sera dans les bacs dès le 29 avril. Pour beaucoup, il est la caricature du jeu violent, où il s'agit de tuer tout ce qui bouge pour gagner. Tellement violent qu'il aurait incité des jeunes à passer à l'acte? Des spécialistes rétorquent qu'aucune étude ne prouve qu'un jeu serait plus problématique qu'un film.

ANNE-ISABELLE AEBLI | 15.04.2008 | 23:02

Six millions de copies à travers le monde, dont 60?000 rien que pour la Suisse. Ce sont les ventes prévues durant les quatre premières semaines de lancement de Grand Theft Auto (GTA) IV . Le jeu-événement, attendu par de nombreux gamers, rejoindra dès le 29 avril les bacs des vendeurs, dans un contexte particulièrement délicat. Cette sortie pourrait même relancer la polémique sur la violence des jeux vidéo, puisque, de l'avis de tous les spécialistes, la série des GTA atteint des sommets dans le genre: très prisé pour ses images hyperréalistes et la grande liberté qu'il laisse aux joueurs, GTA en devient parfois caricatural. Pour gagner, il n'y a qu'une seule voie: être le plus méchant possible! En tuant tout ce qui ressemble à un être humain et en démolissant ce qui passe à portée d'arme, entre les carrosseries rutilantes et les charmes très affichés des belles figurantes. Exit les bons sentiments!

L'un des premiers épisodes de GTA avait déjà suscité la polémique aux Etats-Unis après la tuerie de Columbine, en avril 1999. Pour certains, il avait incité deux adolescents à tirer, à balles réelles, dans le lycée. Depuis, le jeu a été maintes fois la cible de politiciens et de bien-pensants souhaitant le censurer dans l'espoir de faire diminuer la violence chez les jeunes.

Autant dire que la sortie du prochain opus aura lieu dans un climat sensible en Suisse. Après le drame de Schwytz, où un adolescent de 15 ans a tué sa belle-mère et son demi-frère, la tentation de faire l'amalgame entre violence virtuelle et agression réelle est grande. Même si la police se refuse à établir un lien direct entre le double meurtrier et son goût pour les jeux vidéo violents.

Récupérations politiques

Sur la scène politique, le débat est déjà lancé (lire ci-dessous). Mais comme le montrent les premières discussions, la montagne d'arguments risque d'accoucher d'une souris. Et pour cause. Dans un monde aussi ouvert et mobile que le jeu virtuel, il est difficile de faire appliquer restrictions ou interdictions. Une telle option ne serait d'ailleurs pas souhaitable, de l'avis des spécialistes interrogés.

«Aucune étude ne montre que le jeu vidéo, interactif, serait plus problématique qu'un film», souligne le psychiatre français Serge Tisseron, auteur de plusieurs ouvrages et spécialiste de la question. Et de rappeler: «Il y a beaucoup plus de meurtres sous l'emprise de l'alcool que sous l'emprise des jeux vidéo!»

L'enquête qu'il a menée sur la dangerosité du climat audiovisuel a démontré que les jeunes réagissent diversement à la violence. Ceux qui trouvent dans les films ou les jeux une justification à leur propre violence sont certes fragilisés par le contenu, mais pas conditionnés par lui. «Ce sont des jeunes dont le monde intérieur est en morceaux. Ils ont subi des traumatismes réels, de la maltraitance, des abus ou des humiliations.» Et cela, bien avant de s'adonner à ces jeux.

S'intéresser au monde virtuel de ses enfants

Cela ne signifie pas que les parents peuvent se laver les mains des jeux vidéo et laisser leurs ados libres de gérer à leur guise leur vie virtuelle. Au contraire, il leur appartient d'encadrer ces activités. Et, pour le faire intelligemment, de s'intéresser au contenu des jeux prisés par leur progéniture. «Etre mal informé, c'est courir le risque de faire des erreurs graves», note Serge Tisseron.

Et inutile de considérer son enfant comme un délinquant en puissance parce qu'il trucidé d'in vraisemblables bestioles ou fait exploser tout ce qui se trouve sur son petit écran. «Lorsqu'il joue, ce n'est pas une mitraillette qu'il a dans la main, mais un clavier d'ordinateur ou une manette de jeu», rappelle Serge Tisseron. Les jeunes ayant grandi dans un cadre clair font parfaitement la différence. «Lorsqu'en consultation, leurs parents les accusent de mitrailler tout le monde, souvent, ils me disent: «Docteur, il faut soigner mes parents, ils ne font pas la différence entre le jeu et la réalité!»

Virtuel, mon amour. Penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies est le dernier ouvrage de Serge Tisseron, publié aux Editions Albin Michel.

Parents, entrez dans le monde ludique de vos enfants Un exemple de la norme PEGI: ce jeu est réservé aux plus de 18 ans, contient des scènes violentes, des images de nudité, des références à la drogue et de la discrimination.

www.pegi.info

Le jeu fait partie de la vie. Mais pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, les parents sont largués face aux activités ludiques de leurs enfants. Du moins lorsqu'elles sont virtuelles. Partant de ce constat, le Swiss Gamers Network, association de passionnés de jeux, a réalisé une brochure d'information.

«Il ne faut pas banaliser le jeu vidéo, mais il ne faut pas non plus le diaboliser», relève Coralie Magni-Speck, membre de l'association et assistante à l'Institut de psychologie de l'Université de Lausanne. La première information à disposition est la norme PEGI. Apposée sur toutes les boîtes, elle indique par des pictogrammes l'âge minimum recommandé et signale la présence de contenus problématiques - violence, drogue, sexe, discrimination, peur, langage vulgaire ou jeux de hasard. En principe, les vendeurs veillent à ce qu'elle soit respectée lors d'un achat.

Internet est aussi une bonne source de documentation sur les contenus. Quant à votre enfant, il est le meilleur guide de son monde ludique! Lui demander de vous initier à son jeu, c'est lui manifester votre intérêt. «Cela peut apporter une crédibilité aux parents», note Coralie Magni-Speck.

Enfin, il reste le dialogue, l'observation, la confiance. Demander à un ado ce qu'il ressent lorsqu'il joue, ou après une partie, l'aide à comprendre et à exprimer ses émotions. Il y passe des heures? Si c'est au détriment de la télé, ce n'est pas grave. En revanche, s'il néglige ses amis, ses repas et ses heures de sommeil, en plus de ses devoirs, il faut tirer la sonnette d'alarme: la dépendance n'est pas loin.

La brochure de Swiss Gamers Network peut être commandée à cospeck@hotmail.com